スーパーファミコン®

SFT-0104-JPN

スーファミターボ

SUFAMI TURBO

SD ガンダムジェネレーション

一年戦争記

取扱説明書

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1996 MADE IN JAPAN

BANDAI

ごあいさつ

このたびは(株)バンダイの任天堂スーパーファミコン専用 スーファミターボカセット「SDガンダムジェネレーション 一年戦争記」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

⚠ 警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。
そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

【バックアップに関するご注意】

むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままで抜き差しをしますと、バッテリーバックアップ機能でセーブ(記録)された内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。
また、カセット内蔵電池の電池切れのためにセーブ等ができなくなった場合は、有償にて電池交換いたしますのでバンダイお客様相談センターまでお問い合わせください。

※このカセットを無断で複製すること及びゲームの映像、内容等を無断で・出版・上演・放送することを禁じます。

CONTENTS もくじ

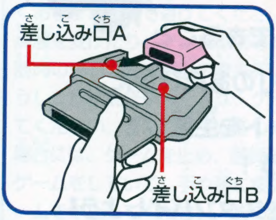
4 使用上のご注意
6 シミュレーションゲーム用語の基礎知識
6 SDガンダムジェネレーションってどんなゲーム？
9 コントローラーの基本操作
10 ゲームスタート
12 「オプション」で できること
13 「イベントモード」のあそびかた
14 はじめに、ユニットを生産して自軍を編成しよう！
17 自軍のユニットをスタンバイしよう!
20 オペレーションスタート
26 地形効果について
27 建造物を占領して有利に戦おう!
28 HP、ENが少なくなったら･･･
28 捕虜システムでユニットを奪え!!
29 ステージクリア
30 2P対戦の遊び方
34 いよいよスペシャルモードに突入!
35 スペシャルモードで2P対戦!!
36 明日の勝利のために

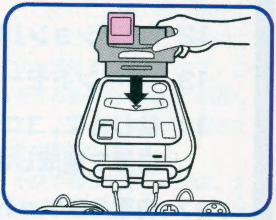
使用上のご注意

セット時の注意

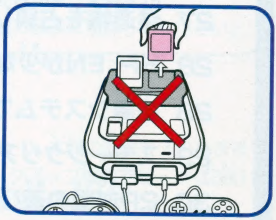
●スーパーファミターボをセットする前に、スーパーファミコン本体が、テレビまたはモニターと正確に接続できているか確認してください。

※スーパーファミコンの使用方法に関しては、スーパーファミコン本体の取扱説明書を必ずお読みください。





●はじめにゲームカセットをスーパーファミターボの正しい場所に差し込んでから、スーパーファミコン本体にスーパーファミターボをセットしてください。



●ゲームカセットは、直接スーパーファミコン本体に差し込まないでください。

●スーパーファミコン本体にスーパーファミターボをセットした状態でゲームカセットを抜かないようにしてください。

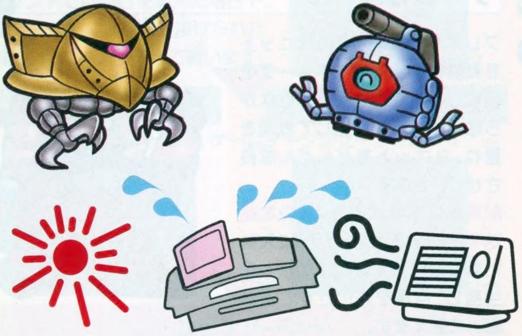
※１つのゲームカセットで遊ぶ場合は、必ず「差し込み口A」に入れてください。

ゲームカセットの扱い方

- ゲームカセットは非常にデリケートですので、決して分解しないでください。
- ゲームカセットの端子部にシールなどを貼らないでください。
- ゲームカセットに強い力を加えたり、端子部に汚れや傷をつけないよう、ご注意ください。

ゲームカセットの保管

- ゲームカセットは元の箱に入れ、高温、多湿の場所を避けて保管してください。
- 直射日光の当たる場所、暖房機具の近くなど温度が高くなる場所には置かないでください。



きほんのきほん編

はじめてシミュレーションゲームに挑戦する君に！

シミュレーションゲーム用語の基礎知識

◆マップ

自軍のユニットを動かすステージのことで、さまざまな地形や建造物等があります。

◆ユニット

将棋やチェスでいうところのコマのようなもので、「SDガンダムジェネレーション」シリーズでは、戦艦ユニットとＭＳユニット（ＭＡも含む）等があります。

◆ターン

一方のプレイヤーがユニットを行動させる番を「フェイズ」、敵味方がお互いに1回づつのフェイズを１ターンと呼びます。

◆コマンド

自分のユニットにあたえる指令のことです。

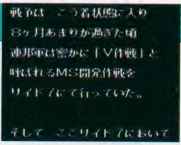
SDガンダムジェネレーションってどんなゲーム？

ゲームのルール

プレイヤーは、自軍のユニットを戦艦に搭載させてグループを編成し、マップを移動させながら敵ユニットに接近して戦闘を重ね、ユニットをどんどん成長させていきます。**敵軍を全滅させるか、敵の本拠地を占領すると勝ち!** 手に入れた軍資金ボーナスでユニットを生産し、自軍を強化させて次の戦いに備えます。

ゲームの流れ（イベントモードの場合）

シナリオデモ

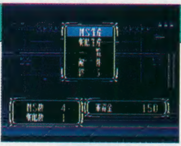


ゲームのストーリーや戦闘の背景が流れます。
（2P対戦モードではありません。）

ステージタイトル画面

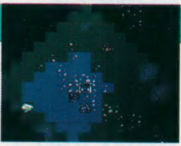
ステージ数、作戦目的、マップ、上限グループが表示されます。

ユニット生産画面



ユニットを生産したり、解体したりします。
（ステージ1では、ありません。）

マップ



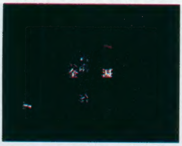
コマンドで自軍のユニットを行動させます。

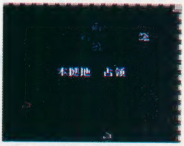
戦闘

コマンドで「攻撃」を選んだ場合や、敵ユニットに攻撃を仕掛けられた場合は、ユニット同士で戦います。

敵軍の全滅 / 敵軍の本拠地占領

ステージクリアとなり、ゲームデータがセーブされます。





次のステージへ

MANUAL

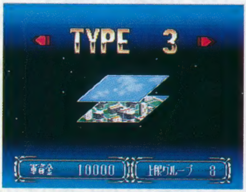
2つのゲームカセットで、シミュレーションゲームに新たな興奮!!

SDガンダムジェネレーションシリーズでは、スーファミターボに2つのゲームカセット(「一年戦争記」と「一年戦争記」または「一年戦争記」と「グリプス戦記」)をセットしてプレイすることもでき、これまでのシミュレーションゲームにはない超興奮の対戦が楽しめます！

※「グリプス戦記」は別売です。

お互いのマップやユニットが使えるようになるぞ！

※1Pが差し込み口(A)のユニット、2Pが差し込み口(B)のユニットで戦えます。



自分が育てたオリジナル軍と友達が育てたオリジナル軍同士で対戦ができるぞ！

友達のユニットを奪えるぞ!!

移行システムで、お互いのユニットをもう一方のゲームカセットに移行できるぞ！

きほん編

ゲームがわかって、気合いが入ってきた君に！

コントローラーの基本操作

マップ以外の操作

＋キー／カーソルの移動

Xボタン／ユニットステータスの表示

SELECTボタン
項目の選択

STARTボタン／決定

Aボタン／決定

Bボタン／キャンセル、マップ画面にもどる

Yボタン／（＋キーを押しながら）カーソルの高速移動

マップ上の操作

Rボタン
未行動ユニットの検索（右回り）、
マップ兵器の発射方向切り替え（右回り）

Lボタン
未行動ユニットの検索（左回り）、
マップ兵器の発射方向切り替え（左回り）

Xボタン
ユニットステータスの表示

＋キー
ユニット、カーソルの移動、
コマンドの選択

SELECTボタン
（多重マップステージの場合）
別マップへ移動

STARTボタン
システムコマンドの表示

Aボタン
ユニットコマンドの表示、決定

Bボタン
地形確認（スクエア表示）、
キャンセル

Yボタン
（＋キーを押しながら）
カーソルの高速移動

ゲームスタート

スーファミターボをセットしよう！

スーファミターボ専用ゲームカセットをスーファミターボに差し込み、スーパーファミコン本体にセットしてください。電源をONにすると、起動画面に続いて、ゲームのタイトル画面があらわれます。

ゲームモードを選ぼう！

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、ゲームモードが表示されます。好きなモードにカーソル（ハロ）を合わせて、Ⓐボタンを押してください。

「イベントモード」

コンピュータと対戦するモードです。ストーリーに従って、5つのステージを順番にクリアしていきます。(P13参照)
また、全ステージをクリアすると、「スペシャルモード」がプレイできます。(P34参照)

「2P対戦モード」

1つまたは2つのゲームカセットを使って友達と対戦するモードです。Ⓐボタンを押すとそれぞれのメニューが表示されます。選択後サブメニューが表示されますので、好きなモードを選んでください。
※ゲームカセット1つの場合は「トレーニングモード」でしか遊べません。

SD GUNDAM GENERATION

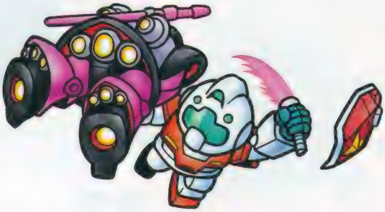
サブメニュー

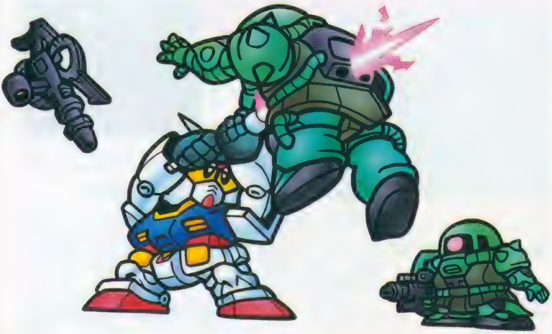
「トレーニングモード」

自分で軍資金やグループ数を決定できる練習モードです。セーブされません。

「オプション」

好きなゲーム音を聞いたり、ユニットの「移行システム」の管理等ができます。(P12参照)





「オプション」でできること

「オプション」を選ぶとオプションメニューが表示されます。十キーでメニューを選び、Ⓐボタンを押すとそれぞれのメニューが表示されます。

サウンド　：ゲームサウンドについてのメニューを表示します。
データ管理：ゲームデータについてのメニューを表示します。
EXIT　：モード選択画面にもどります。
対戦数　：2P対戦した回数と勝敗結果、勝率を表示します。
（イベントモードをクリアしていないと表示されません。）

「サウンド」

サウンド：ゲームサウンドの切り替え（ステレオ／モノラル）ができます。
BGM　：ゲーム中のBGMを聞くことができます。
SE　：ゲーム中の効果音を聞くことができます。
EXIT　：オプションメニュー選択画面にもどります。

「データ管理」

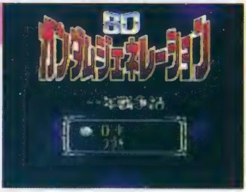
十キー上下で項目を選び、左右で設定してⒶボタンを押してください。

MSユニット移行：2つのゲームカセットを使って、一方のユニットをもう一方に移行させることができます。（P32、33参照）
セーブデータクリア：これまでにセーブしたデータを消して、買った時の状態に戻します。
EXIT　：オプションメニュー選択画面にもどります。

「イベントモード」のあそびかた

はじめてプレイする場合は、モード選択後、ステージタイトル画面があらわれます。すでにセーブデータがある場合は、どちらかのセーブデータを選び、Ⓐボタンを押すと、ステージタイトル画面になります。

セーブデータの選択画面



「ロード」

ステージ終了後強制的にセーブされたデータで、ステージタイトルからゲームを続けることができます。

「つづき」

マップ上で「セーブ」を実行した状態からゲームを続けることができます。
※ユニットを移行すると、つづきのセーブデータは消えてしまいます。

ステージタイトル画面

ステージナンバー
ステージタイトル
作戦目的

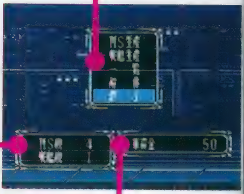
作戦目的　：ステージをクリアするために出されている指令
上限グループ：編成できる最大グループ数

※作戦目的は、ステージクリアのための目標で、全てのステージは、敵軍を全滅させるか、敵の本拠地を占領すればクリアできます。

はじめに、ユニットを生産して自軍を編成しよう！

ステージタイトル画面で Ⓐ ボタンを押すと、生産画面にかわり
ユニットを生産したり解体したりして、自軍を編成することがで
きます。（ステージ1では、ユニット生産はありません。）

- **MS生産**：持っている軍資金でMSを生産します。
- **戦艦生産**：持っている軍資金で戦艦を生産します。
- **一覧**：現在自軍で所有している全ユニットを表示します。
- **解体**：いらないユニットを解体します。
- **終了**：マップ画面になります。



- **MS数**：自軍のMSの数
- **戦艦数**：自軍の戦艦の数
- **軍資金**：現在持っているお金

「生産」のしかた

「MS生産」または「戦艦生産」を選び、Ⓐ ボタンを押すと、ユ
ニットとそのステータスが表示されます（十キー左右でスクロー
ル）。十キー上下で欲しいユニットを選び、Ⓐ ボタンを押し、も
う1度 Ⓐ ボタンを押すと生産できます。MSユニットは、最大
96機まで所有できます。

ステータスをチェック!!

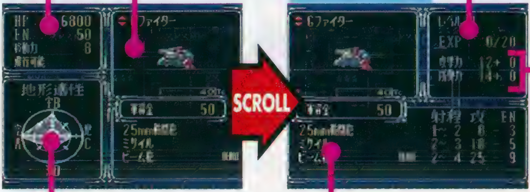
MSの場合

HP：能力
EN：エネルギー値
移動力：1ターンで移動できる能力
飛行可能：飛行できない場合は、表示できません

レベル：そのMSの現在のレベル
EXP：そのMSの現在の経験値
攻撃力：そのMSの現在の攻撃力
防御力：そのMSの現在の防御力

MSの名前
値段

スクロール後



地形適性：宇宙・地上・海・空
それぞれの適性
※「ー」印は出撃できません。

進化ボーナス
そのMSの現在のボーナス値（P19参照）

武装
射程：攻撃有効範囲
攻：攻撃力
EN：消費エネルギー

地形適性を考えてユニットを選ぼう！

それぞれのユニットには、地形による向き不向きがあり、出撃できない場合もありますので、戦うマップに合わせてユニットを選びましょう。

MANUAL

戦艦の場合

HP：能力
EN：エネルギー値
移動力：1ターンで移動できる能力
飛行可能：飛行できない場合は、表示できません

搭載数：その戦艦に搭載可能なMS数
指揮範囲：その戦艦の指揮範囲(P22)
攻撃力：その戦艦の現在の攻撃力
防御力：その戦艦の現在の防御力

戦艦の名前
値段

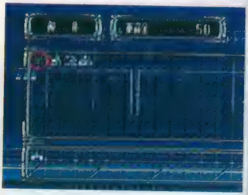
スクロール後

地形適性：宇宙・地上・海・空
それぞれの適性
※「ー」印は出撃できません。

武装
射程：攻撃有効範囲
攻：攻撃力
EN：消費エネルギー

ユニットの解体

いらないユニットは解体して、軍資金に替えることができます。十キーでユニットを選び、Ⓐボタンを押し、もう1度Ⓐボタンを押すと解体され、そのユニットの値段の1／2が軍資金に加算されます。

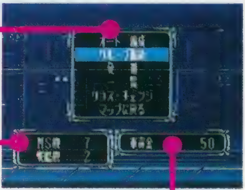


自軍のユニットをスタンバイしよう！

自軍の本拠地にカーソルを合わせⒶボタンを押すと、編成画面が表示され、ユニットの戦闘体制を整えることができます。

編成画面

編成コマンド



MS数：自軍のMSの数
戦艦数：自軍の戦艦の数
軍資金：現在持っているお金

編成コマンドの種類

オート編成：コンピュータが自動的にグループ編成を行います。
グループ編成：グループ（戦艦とそこに搭載したMS）を編成できます。
発進：選んだ戦艦を発進可能な状態にします。
一覧：現在自軍で所有している全ユニットを表示します。
クラス・チェンジ：レベルが「ACE」になっているMSユニットのクラス・チェンジができます。
マップに戻る：マップ画面にもどります。

グループ制ってどんなこと？

戦艦1体とそこに搭載されたMSを合わせて「グループ」と呼びます。最大32グループまで発進可能ですが、設定された上限グループの数までしか出撃できません。発進したMSユニットは、基本的に同じグループの戦艦以外には帰還できません。

同じグループの戦艦が撃沈されてしまったら…

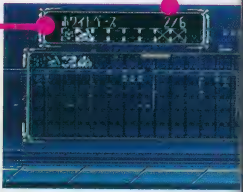
戦艦が撃沈されると搭載されているMSも破壊され、出撃しているMSは帰還できなくなり、白旗をあげて行動不能になってしまいます。このとき、「回収」コマンドを実行することができます。（P29参照）

「グループ編成」のしかた

十キーで戦艦を選び、Ⓐボタンを押した後、搭載したいＭＳを十キーで選び、Ⓐボタンを押してください。それぞれの戦艦の搭載可能なＭＳ数まで搭載できます。編成できるグループ数は、ステージタイトル画面で表示された「上限グループ」の数までです。

搭載しているＭＳの数／搭載可能なＭＳ数

戦艦の名前

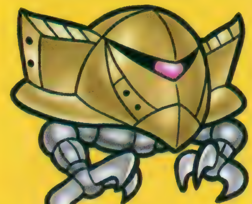


所有している戦艦

グループ編成がめんどうな時は、便利なオート編成システムも使えるぞ！

「オート編成」のしかた

十キーで「オート編成」を選びⒶボタンを押すと、コンピュータが自動的にグループ編成を行い、発進準備をします。

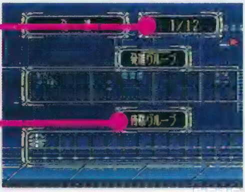


「発進」のしかた

発進グループに移動している戦艦は、マップ上に発進することができます。待機グループの戦艦を発進させたい場合は、十キーで戦艦を選び、Ⓐボタンを押して発進グループに移動させてください。

発進状態の戦艦の数／発進可能な戦艦の数

発進可能な戦艦
（明るく表示されていない戦艦は発進済みです。）待機状態で発進できません。

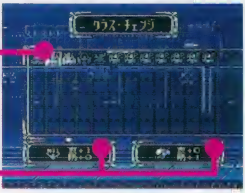


「クラス・チェンジ」のしかた

ユニットのレベルが「ACE」になると、性能の高いユニットにクラス・チェンジすることができます。クラスチェンジ可能なユニットが表示されますので、十キーで選び、Ⓐボタンを押してください。

クラス・チェンジが可能なユニットは明るく表示

クラス・チェンジでなれるユニットと性能の変化



●クラスチェンジでしか手に入らないユニットがあるぞ!!

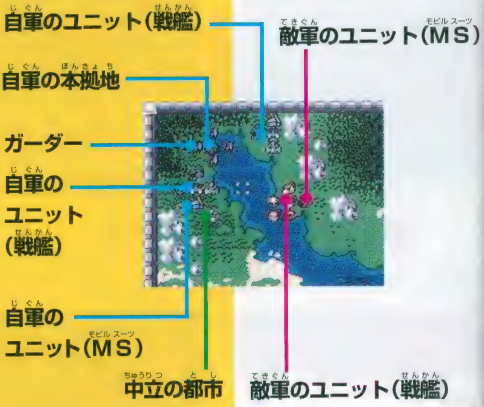
ユニットは、育てた方がだんぜんおトク!!

ユニットは敵を攻撃すると経験値が得られ、L1→L2→L3→ACEへとレベルアップし、攻撃力や防御力も上がっていきます。さらにクラス・チェンジするたびに攻撃力か防御力のどちらかが上がっていきますので、同じユニットなら、軍資金で生産したものより、クラスチェンジしたもののほうが攻撃力や防御力などがプラスされているぶん、高性能になります。

オペレーションスタート

編成画面で「マップに戻る」を選択、実行するとマップに戻ります。ユニットコマンドを選択、実行して、自軍のユニットを行動させてください。

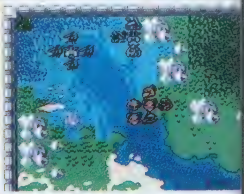
マップのみかた

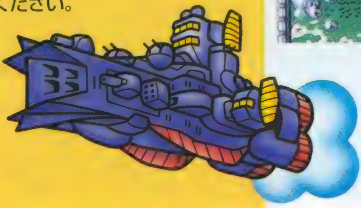


オペレーションの手順

① 戦艦の発進

戦艦を発進させたい場合は、自軍の基地から戦艦を発進させてください。

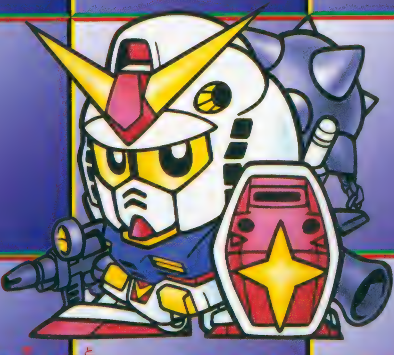




SFT-0104-JPN
SUFAMI TURBO CLUB

SD ガンダムジェネレーション
一年戦争記（いちねんせんそうき）

エマージェンシーファイル
EMERGENCY FILE



点線（てんせん）で切（き）り取（と）ってファイルしよう!

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1996 MADE IN JAPAN

UNIT DATA

データを書きこもう！

ジオン公国

ユニット名	HP	EN	移動力	飛行	地形適性	武装
ギャン						
ゲルググ						
ケンプファー						
グラブロ						
エルメス						
ジオング						
ビグ・ザム						

UNIT DATA

データを書きこもう！

ジオン公国

ユニット名	HP	EN	移動力	飛行	地形適性	武装
マゼラ・アタック						
旧ザク						
ザク						
グフ						
リック・ドム						
ゴッグ						
ズゴック						

UNIT DATA

データを書きこもう！

地球連邦軍

ユニット名	HP	EN	移動力	飛行	地形適性	武装
コア・ファイター	640	40	7	可能	空A 宇C 地C	25mm機関砲 ミサイル
ボール						
ジム						
Gファイター						
ガンタンク						
アクアジム						
ガンキャノン						

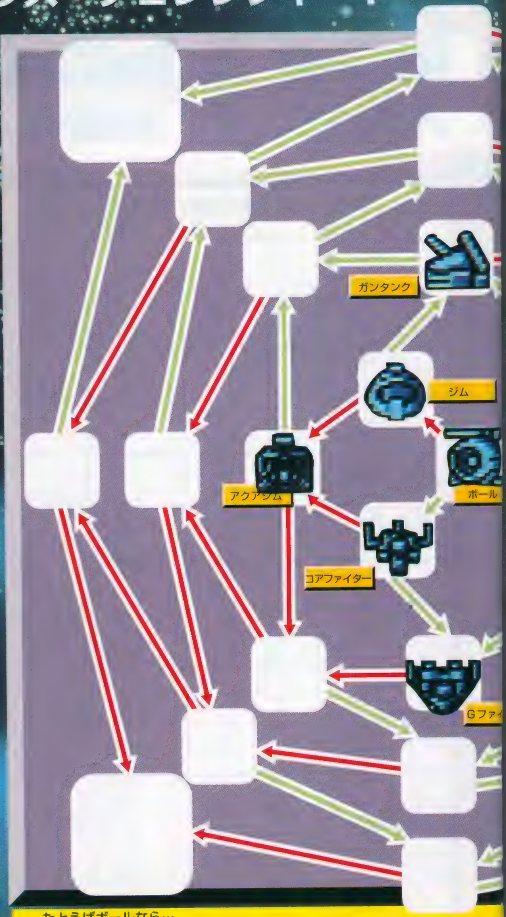
UNIT DATA

データを書きこもう！

地球連邦軍

ユニット名	HP	EN	移動力	飛行	地形適性	武装
ガンダム						
ガンダムGP01						
ガンダムGP03 デンドロビウム						
サラミス						
ホワイトベース						
アルビオン						
ソーラーシステム						

クラス・チェンジチャート



たとえばボールなら…

クラス・チェンジでどんなユニットになれるか！？探して書きこんでみよう！
クラス・チェンジでしか手に入らないユニットもあるぞ！

攻撃力UP

防御力UP

？

最強ユニットになればシリーズの他のソフトに移行できるぞ！

UNIT DATA

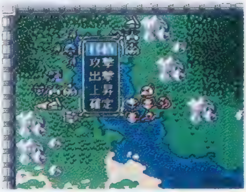
データを書きこもう！

ジオン公国

ユニット名	HP	EN	移動力	飛行	地形適性	武装
ガウ						
ギャロップ						
マッドアングラー						
ムサイ						
チベ						
ザンジバル						
グワジン						
ドロス						

② ユニットの行動（コマンドの選択、実行）

行動させたいユニットにカーソルを合わせてⒶボタンを押すと、コマンドが表示されます。
＋キーで好きなコマンドを選び、Ⓐボタンを押すと実行されます。
※表示されるコマンドは、ユニットにより異なります。



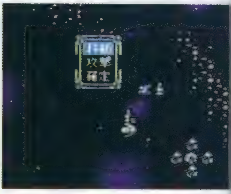
移　動：マップ上を移動できます。
攻　撃：敵ユニットに攻撃をしかけます。
出　撃：戦艦に搭載しているＭＳを出撃させます。（戦艦のみ）
上　昇：地上マップから上空マップに移動します。（飛行可能なユニットのみ）
下　降：上空マップから地上マップに移動します。（飛行可能なユニットのみ）
回　収：白旗を挙げている敵軍ＭＳを捕虜として戦艦に収納したり、自軍ＭＳを救助して戦艦に収納します。（戦艦のみ）
打ち上げ：シャトル基地から戦艦ユニットを宇宙マップに打ち上げます。（戦艦のみ）
確　定：そのターンの行動を終了させます。

MANUAL

SD GUNDAM GENERATION

「移動」のしかた

「移動」を選んでⒶボタンを押すと、移動可能範囲（青色）と戦艦指揮範囲（緑色）が交互に表示されます。十キーで移動可能範囲内の好きな場所にカーソルを動かし、Ⓐボタンを押すと、その位置にユニットが移動します。移動後、再びユニットコマンドが表示されますので、好きなコマンドを選択、実行してください。



戦艦指揮範囲：同じグループの戦艦のセンサー感知範囲

移動範囲

同じグループの戦艦：搭載されていた戦艦で白マスで表示されます。

WARNING!!

MSユニットが戦艦指揮範囲から出てしまうと、「WARNING」が表示されます。戦艦指揮範囲外では攻撃時の命中率が下がり、防御時の命中率が上がってしまいます。

「攻撃」のしかた

攻撃方法の選択

「攻撃」を選んで Ⓐ ボタンを押すと、ユニットそれぞれの武装が表示されます。十キー上下で選択し、Ⓐ ボタンを押すと射程範囲が表示されますので、攻撃したい敵ユニットにカーソルを合わせ、Ⓐ ボタンを押してください。ただし、攻撃するとENが消費されます。

武器の名前
射程距離
攻撃力

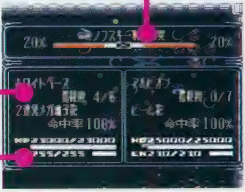
攻撃の確認

攻撃ユニットと攻撃されるユニットのデータが表示されます。OKの場合は、Ⓐ ボタンを押して攻撃します。やめる場合は、Ⓑ ボタンでキャンセルし、選び直してください。

自軍、敵軍のミノフスキー粒子の濃さ
(命中率や回避率に影響します。)

選択した武器
命中率

残りHP
残りEN



出るか!? クリティカルヒット

攻撃中、敵に致命的なダメージをあたえる、クリティカルヒットが出ると、ダメージ数が金色にフラッシュします。

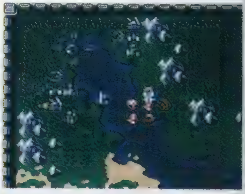
MANUAL

「出撃」のしかた

「出撃」を選んで Ⓐ ボタンを押すと、出撃可能なＭＳが表示されますので、出撃させたいＭＳを選び、Ⓐ ボタンを押してください。
表示された出撃可能範囲内の好きなところにカーソルを動かし、Ⓐ ボタンを押してください。「確定」を選択、実行すると終了します。

「上昇」「下降」のしかた

「上昇」を選んで Ⓐ ボタンを押すと、地上マップから上空マップへ移動することができ、「下降」は上空マップから地上マップへ移動することができます。飛行可能なユニットだけのコマンドです。

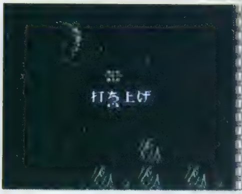


「回収」のしかた

「回収」を選び、Ⓐ ボタンを押すと回収可能範囲が黄緑色で表示されますので、回収したいＭＳにカーソルを合わせ、Ⓐ ボタンを押してください。（P29参照）

「打ち上げ」のしかた

占領したシャトル基地にユニットを移動させると、次のターンで、ユニットコマンドに「打ち上げ」が加わります。「打ち上げ」を選んで Ⓐ ボタンを押すと、戦艦ユニットを宇宙マップに打ち上げることができます。



③ フェイズ終了。プレイヤーチェンジ

自軍のフェイズを終わらせたい場合やセーブしたい場合は、STARTボタンを押して、システムコマンド「パス」および「セーブ」を選択、実行してください。
※プレイヤーチェンジは、すべてのユニットを行動させせなくても可能です。

パス：確認後プレイヤーチェンジとなり、敵軍のフェイズになります。
セーブ：データのセーブ（「つづき」を選ぶと再開できます。）

④ 敵軍フェイズ

敵ユニットから攻撃された場合は、十キーで行動を選び、Ⓐボタンを押してください。敵の攻撃でダメージを受けるとHPが減少し、0になるとユニットは破壊されてしまいます。

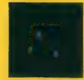
武器選択：十キーで反撃する武器を選びます。
防御：命中率は変わりませんが、ダメージを少なくできます。
回避：命中率を下げて、戦闘を回避します。ただし、回避率により回避できない場合もあります。

命中率、回避率は、こうして決まる!!

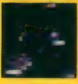
自軍のミノフスキー粒子が濃いと攻撃の命中率や、敵の攻撃の回避率が上がります。ほかにも、地形効果、戦艦の指揮範囲、ユニットや武器の性能なども、命中率や回避率に影響します。

地形効果について

マップ上では、地形によって移動力やミノフスキー粒子が変化します。また、特殊なことができる建造物もあります。



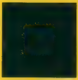
■宇宙空間
(ミノフスキー粒子度20%)



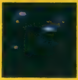
■アステロイド
(ミノフスキー粒子度40%)
移動力が下がります。

■コロニー
(ミノフスキー粒子度30%)
占領すると、特殊なことができます。(P27参照)

■月面宇宙
(ミノフスキー粒子度20%)
移動力が激しく下がります。

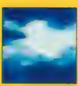


■月面平地
(ミノフスキー粒子度40%)
移動力がかなり下がります。

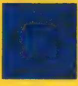


■月面岩石地帯
(ミノフスキー粒子度20%)
移動力が下がります。

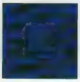
■空中
(ミノフスキー粒子度10%)
飛行可能ユニットのみ移動できます。



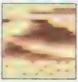
■雲
(ミノフスキー粒子度30%)
移動力が下がります。



■浅海
(ミノフスキー粒子度30%)
移動力が下がります。

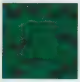


■深海
(ミノフスキー粒子度50%)
移動力が下がります。

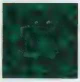


■砂漠
(ミノフスキー粒子度20%)
移動力が下がります。

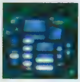
■平地
(ミノフスキー粒子度10%)



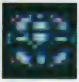
■森林
(ミノフスキー粒子度30%)
移動力が下がります。



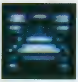
■ジャングル
(ミノフスキー粒子度40%)
移動力が下がります。



■都市
(ミノフスキー粒子度30%)
占領すると、特殊なことができます。(P27参照)



■月面都市
(ミノフスキー粒子度20%)
占領すると、特殊なことができます。(P27参照)



■シャトル基地
(ミノフスキー粒子度20%)
占領すると、特殊なことができます。(P27参照)

■高山
移動できません。

建造物を占領して有利に戦おう!

占領のしかた

マップ上の特定の建造物は、それぞれの軍で占領することができます。MSを建造物上に移動させ、「確定」を選択、実行すると自軍の色に変わり、以後、いろいろな機能が備わったり、ステージ終了後軍資金が加算されます。

占領できる場所

<コロニー、都市、月面都市>

占領後、戦艦ユニットを修理(HP、ENの回復)できるようになります。また、ステージ終了後、1カ所につき5ポイント軍資金が加算されます。

<シャトル基地>

占領後、戦艦ユニットを宇宙マップへ打ち上げできるようになります。ただし、月面マップのみのステージでは打ち上げできません。

敵本拠地

本拠地を囲む4つのガーダーいずれかを破壊して占領すると、ステージクリアとなります。本拠地を囲む砲台「ガーダー」は、移動はできませんが、射程範囲内の敵をEN消費なしで攻撃できます。ただし、HP, ENの回復はできません。

HP、ENが少なくなったら…

MSユニットの場合

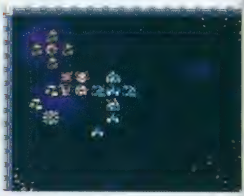
ダメージを受けたMSは、同じグループの戦艦に搭載し、一定数のターン待機するとHP、ENが回復します。

戦艦ユニットの場合

占領したコロニーの上に移動させると修理され、次のターンでHP、ENが回復します。また、本拠地に帰還すると、グループごと回復します。

捕虜システムでユニットを奪え!!

戦闘中、相手の戦艦を撃沈させると、その戦艦のグループに属するMSのうち、搭載されているMSはいっしょに爆破され、帰還場所をなくした出撃中のMS（白旗を表示）は捕虜として奪い取ることができます。



敵軍MSの奪取

白旗を挙げている敵MSユニットが、回収可能範囲内にいる場合、ユニット搭載数に空きがある戦艦はユニットコマンドに「回収」が加わります。「回収」を選び、MSにカーソルを合わせてⒶボタンを押すと戦艦に収納し、捕虜にすることができます。ただし、その戦艦の搭載可能ユニット数(味方も含む)を越えると収納できません。

自軍MSの救助

また、自軍の戦艦が撃墜された場合、白旗を挙げているMSユニットをほかの戦艦の「回収」コマンドで救助することもできます。
※搭載ユニットが最多の状態で対戦した場合、捕虜救助はできません。

捕虜ユニットを改造！

捕虜にした敵軍MSは、本拠地に帰還したり、ステージを終了すると自軍ユニットに改造され、以後の戦闘に使うことができます。

ステージクリア

1 敵軍を全滅させる、**2** 敵の本拠地を占領するのいずれかを行うとステージクリアとなります。また、戦況や占領したコロニー、都市、月面都市の数によって一定の軍資金がもらえます。
Ⓐボタンを押すと、自動的にセーブされます。

2P対戦の遊び方

1つのゲームカセット（「SDガンダムジェネレーション一年戦争記」）で2P対戦

「2P対戦モード」を選んで、Ⓐボタンを押した後、「トレーニングモード」を選び、Ⓐボタンを押してください。

「トレーニングモード」の進め方

マップタイプ、軍資金、上限グループの設定

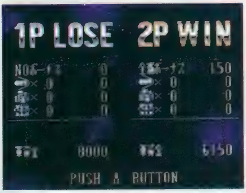
設定画面があらわれますので、コントローラー1の＋キーでマップタイプ、軍資金、上限グループを設定し、Ⓐボタンを押してください。
1P、2Pのユニット生産画面後は、イベントモードと同様の操作で進めてください。

プレイヤーチェンジ、終戦協定

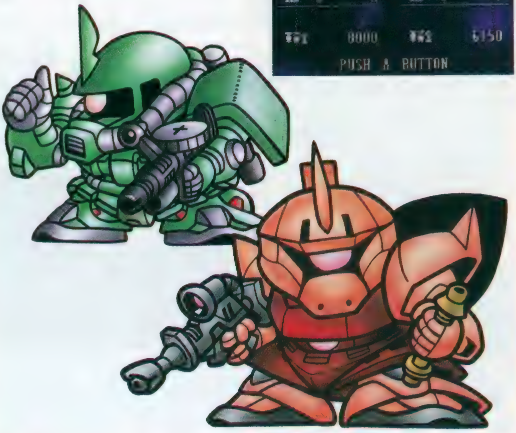
STARTボタンを押すとシステムコマンドが表示されますので、いずれかを選び、Ⓐボタンを押してください。

パス　：確認後プレイヤーチェンジで相手フェイズへ
終戦協定：両プレイヤーの合意により、ゲームを途中で終了させます。

勝敗



相手軍を全滅させるか、相手の本拠地を占領したプレイヤーの勝ちとなります。



2つのゲームカセット(「SDガンダムジェネレーション一年戦争記」と「グリプス戦記」)で2P対戦

「2P対戦モード」を選んで、Ⓐボタンを押した後、十キーでいずれかのモードを選び、Ⓐボタンを押してください。

「トレーニングモード」

設定画面があらわれますので、コントローラー1の+キーでマップタイプ、軍資金、上限グループを設定し、Ⓐボタンを押してください。
1P、2Pのユニット生産画面後は、イベントモードと同様の操作で進めてください。

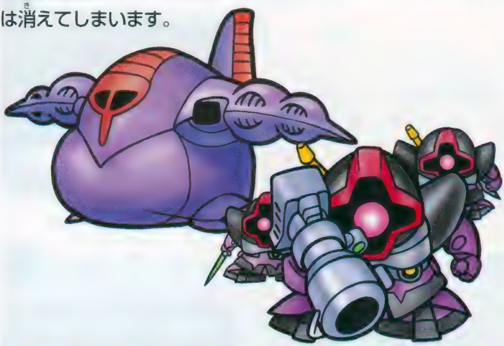
※イベントモードをクリアしていないと「対戦モード」は表示されません。

移行システム

クラス・チェンジで最強ユニットになっていれば、2つのゲームカセットを使って2P対戦する場合、オプションで「MSユニット移行」を選ぶと、一方のゲームカセットからもう一方のゲームカセットにユニットを移行することができます。移行後は、最低クラスのユニットとなり、そのゲームカセットで再び最強ユニットになると、また別のゲームカセットに移行することができます。
(※クラス・チェンジの段階は、「EMERGENCY FILE」クラス・チェンジチャートを参照してください。)

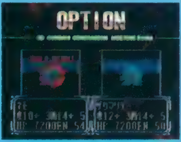
「MSユニット移行」のしかた

+キー左右で移行方向を選び、Ⓐボタンを押してください。移行させたい最強ユニットにカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押します。表示された2つのMSユニットの中から移行させたいものにカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押すと移行されます。
※移行後は、「つづき」のデータは消えてしまいます。



MS移行の例

「SDガンダムジェネレーション一年戦争記」でボールがクラス・チェンジの末、最強ユニットのパーフェクト・ジオングになります。



▼

「グリプス戦記」に移行した場合は、最低ユニットのネモからスタートして、クラス・チェンジを繰り返し、再び最強ユニットのサイコガンダムになると、今度は別のゲームカセットに移行することができます。

シミュレーションゲームの達人に成長した君に

いよいよスペシャルモードに突入!

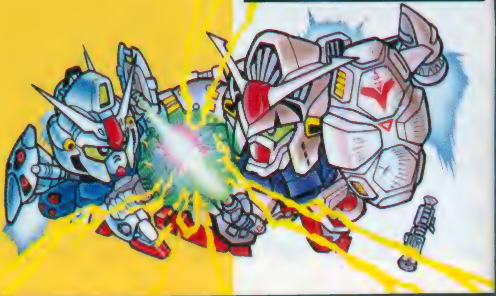
ステージモードの全5ステージをクリアすると、モードセレクト画面の「イベントモード」が「スペシャルモード」に変わり、スペシャルマップでのゲームができるようになります。

マップとレベルの設定

「スペシャルモード」を選んでⒶボタンを押すと、マップとレベルの設定画面があらわれます。十キーでそれぞれを設定し、Ⓐボタンを押して、ステージモードと同様の操作でゲームを進めてください。

ステージクリア

敵軍を全滅させるか、敵の本拠地を占領するとステージクリアとなり、クリアしたステージに勲章マークが表示されます。



スペシャルモードで2P対戦!!

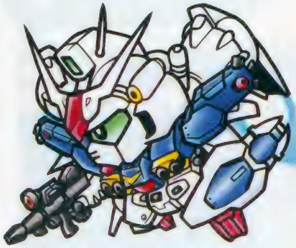
1P、2Pともスペシャルモードがプレイできる場合、2つのゲームカセットを使って2P対戦を選ぶとそれぞれのプレイヤーが育てたオリジナル軍同士で戦える「対決モード」をプレイできます。

「対決モード」

両プレイヤーが「イベントモード」をクリアしている場合のみ表示され、プレイできるモードです。自分のゲームカセットのデータでの対戦が楽しめ、捕虜によるゲームカセット間でのデータの移動があります。
※1つのゲームカセットでプレイする場合は、「トレーニングモード」のみの表示となります。

真剣勝負!!

対決モードでは、捕虜によるユニットの移動以外のデータは、セーブされません。



そして、1P、2Pともスペシャルモードの全ステージ（5ステージ×3レベル）をクリアすると…究極の勝負が待っているぞ!!

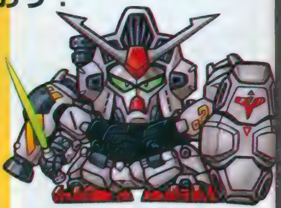
明日の勝利のために

POINT 1 「Iフィールド」に要注意！

ビーム兵器系の攻撃を無効にするIフィールドを持っているユニットは、あらかじめチェックしておこう！
うっかり忘れてビーム攻撃を仕掛けても効果ナシ！メガ粒子砲等の大型ビーム兵器でさえ、通常の1／3のダメージしかあたえることができない。

POINT 2 威力絶大！ マップ兵器を使いこなして有利に戦おう！

ユニットの中には、まとめてダメージをあたえることのできるマップ兵器を装備しているものがあります。「MAP」のマークがついた武装にカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押してください。



マップ兵器を持っているユニット

●ガウ「爆撃」

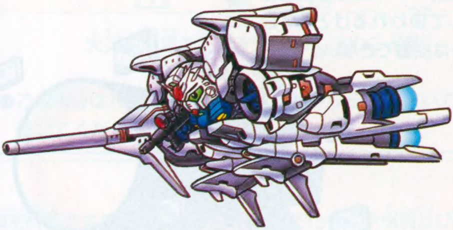
Ⓐボタンを押すと、上空から地上に爆撃し、半径3マスの範囲内にいるユニットにダメージをあたえます。

SD GUNDAM GENERATION

●GP02

「アトミックバズーカ」

Ⓐボタンを押すと半径5マスの円が表示されますので、発射したい方向にカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押してください。円の範囲が移動し、もう1度Ⓐボタンを押すと核弾頭を発射します。



●GP03デンドロビウム

「メガビームキャノン」

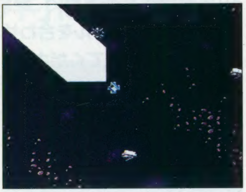
攻撃有効範囲が表示されますので、Ⓛ，Ⓡボタンで方向を選んでください。Ⓐボタンを押すと直線上の12マスの範囲内のユニットにダメージをあたえます。

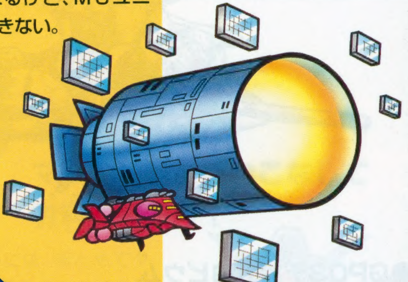
マップ兵器使用上の注意

- ●マップ兵器は、ユニット移動後やユニットが戦艦の指揮範囲を越えている場合は使えません。
- ●マップ兵器は範囲内にいる自軍にもダメージをあたえますので、ご注意ください。

POINT3 究極の特殊兵器「ソーラーレイ」で一撃必殺！

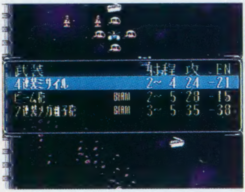
「ソーラーシステム」は、値段は高いけれど、ぜひ手に入れておきたい一撃必殺の特殊兵器。「攻撃」コマンドで「ソーラーレイ」を選択後、Ⓛ，Ⓡボタンで発射方向を選びⒶボタンを押すと充電をはじめ、次のターンで発射！ゲームでは戦艦の一種として扱われるけど、ＭＳユニットは搭載できない。





POINT4 戦艦をMSに隣接させるべからず！

戦艦は、射程距離1の武器を装備していないから、ユニットにぴったりくっついてしまうと攻撃不可能。だが、隣にいるＭＳからは攻撃されてしまうので、不利なことこの上ない。



⚠ 注　意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。長時間使用する時は、適度に休憩してください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

⚠ 警　告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

〈使用上のお願い〉

- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
- ゲームによっては圧縮データを展開する黒い画面が、しばらく表示されることがありますが、故障等ではありません。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。

バンダイゲームステーション

このソフトの内容についてのご質問は、**03-3847-5090**
[受付時間/月曜～金曜日(祝日を除く)10時～16時] にお問い合わせください。

- ●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにしてください。
- ●受付時間外の電話はおさけください。
- ●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

《お買い上げのお客様へ》商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所 、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(関東) 台東区駒形2-5-5 〒111-81	☎ **03-3847-6666**
(関西) 大阪市北区豊崎4-12-3 〒531	☎ **06-375-5050**
(中部) 名古屋市昭和区御器所3-2-5 〒466	☎ **052-872-0371**

- ●電話受付時間　月曜～金曜日（祝日を除く）10時～16時
- ●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようご注意ください。

【故障品について】

お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイお客様相談センターまでご一報ください。なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。

発売元 株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形 2−5−4 〒111−81